magazine

PlayerS

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO

F1 TM
2019
THE OFFICIAL VIDEOGAME
XBOX ONE
4K
HDR
PS4
ANNIVERSARY EDITION
F1
2019
THE OFFICIAL VIDEOGAME
3
www.pegi.info
CODEMASTERS
IN ARRIVO IL
28 GIUGNO
PRENOTA SUBITO
codemasters

PLAYERS
Pubblicazione informativa network
ONGAME
16 GAMES ...IT'S PLAY TIME
GameUP

n. 50 | maggio 2019
Stampa Pomi - Vicenza
GE Distribuzione
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
Tel. 041 4165843 - 041 466732
info@gedistribuzione.com
Coordinamento Bruno Capolupi

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:
Francesco Tarquini, Valerio Turrini, Marco Inchingoli, Matteo Gaudio, Jacopo Filisetti, Steven Ferro, Marco Grande Arbitro, Federico Baglivo

Carissimi Players,

potremmo senza dubbio definire questo numero celebrativo, siamo orgogliosi del punto a cui siamo arrivati.
Di come è nato il nostro mensile, chi lo fa, che propositi futuri si prefigge e dei ricordi salienti ve ne parliamo ampiamente nello special.
Ormai è doveroso approfondire l'argomento Playstation 5 considerando le notizie diffuse molto più che rumors.
Siamo convinti che siano diffuse ad arte per cominciare ad aumentare le aspettative e la curiosità: ci riescono benissimo.
Per quanto riguarda i games la stagione scivola lentamente verso la fine, gli ultimi due botti di aprile lasciano il posto a produzioni "modeste" per portarci fino a settembre.
Ad onor del vero seppur senza contenuti importanti si profila un giugno anomalo per il numero di uscite che ci accompagneranno.
Discorso a parte meritano i titoli "motoristici", quest'anno coincidono tutti e due visto che, contrariamente alla solita timeline, formula 1 ha anticipato l'uscita a giugno.
Nello sport reale al momento non ci sono grandi soddisfazioni per gli italiani ma speriamo che le sorti cambino con l'uscita dei giochi così da darci qualche stimolo in più.
Altro discorso a parte è per il mondo Magic che, essendo slegato da logiche stagionali proprie de videogames, ci presenta la nuova espansione "La Guerra della Scintilla" che mette fine all'eterna lotta tra i Guardiani e Nicol Bolas.
Appuntamento al prossimo numero dove racconteremo qualcosa di più sulla prossima stagione
Buona lettura

E.G.

in questo numero

04 special

7 coming soon **MOTOGP 2019**

8 special

10 coming soon **WARHAMMER CHAOSBANE**

12 review

14 coming soon **F1 2019**

16 coming soon **DRAGON STAR VARNIR**

17 inserto **CALENDARIO USCITE POSTER DEL MESE**

21 retrogaming **MORTAL KOMBAT 1992**

22 review

24 coming soon **CRASH TEAM RACING NITRO FUELED**

26 fut strategy

27 coming soon **MONSTER JAM STEEL TITANS**

28 electronics

29 coming soon **THE ELDER SCROLLS ONLINE ELSWEYR**

30 magic world

32 smartmania

50 PLAYERS

All'inizio c'erano pochi negozi di una sola insegna e quattro ragazzi con voglia di raccontare del mondo dei videogames ...

Non è facile ripercorrere a ritroso la storia, soprattutto parlando di un progetto che ormai fa parte della nostra quotidianità, visto che organizzare dal nulla ogni numero della rivista che avete tra le mani è un lavoro quasi a tempo pieno, che da ormai 5 anni fa parte della vita quotidiana di ogni collaboratore, pur rimanendo sempre un piacere e mai un lavoro. Anche se preferiamo sempre mettere i giocatori al centro della nostra attenzione, stavolta parliamo un po' di noi. Partendo dall'inizio, perché abbiamo voluto creare una rivista? Perché non abbiamo scelto di fare un semplice volantone ricco di anonimi dati e immagini? La risposta è piuttosto semplice ed è legata a doppio filo con la passione che ognuno nutre per il mondo dei videogiochi.

Players non vuole vendervi qualcosa ma tenervi informati eventualmente delle offerte sul mercato. I negozi del network non sono semplici negozi, ma sono dei luoghi dove accrescere la nostra conoscenza del mondo dei videogiochi e non solo, dove ricevere consigli e far crescere la vostra passione e Players Magazine ha lo stesso obiettivo, guidarvi mensilmente in questo fantastico mondo, non da giornalisti o addetti stampa, ma da giocatori come voi, persone che hanno i vostri stessi interessi.

Per farlo abbiamo creato un team, un gruppo che ha deciso di dedicare il proprio tempo ogni mese per creare e mandare avanti questo progetto, che negli anni è cresciuto parecchio e ora ci tiene impegnati non poco. Ogni passione riconducibile al mondo dei games, e dei giocatori, trova il suo spazio con le diverse rubriche che spaziano sin dall'inizio nel mondo delle carte, di fut, del retrogaming e dell'elettronica, e solo successivamente nel mondo della telefonia mobile che ormai, per usi e costumi, stà diventando una nostra appendice inseparabile.

Ogni lettore ha un motivo diverso per aspettare l'arrivo del nuovo numero. Al momento in cui starete leggendo queste pagine, noi stiamo già pensando e scrivendo il prossimo numero, si stanno scegliendo le recensioni di maggio, preparando i "coming soon" di luglio e si comincia a buttare un occhio su settembre che rappresenta l'inizio della nuova stagione. Insomma facciamo fatica a volte a ricordarci in che mese stiamo vivendo.

Senza dubbio in questi anni abbiamo avuto il piacere di condividere delle esperienze e dei momenti che a ripensarci viene naturale un sorriso quasi nostalgico.

Tutti ricorderanno quando era in voga la girl gamer del mese che tra interviste "forzate" ed abbigliamenti più o meno a tema sicuramente entrava nei pensieri di molti.

Ricordiamo con piacere quando fummo invitati a Coverciano (casa della nazionale) poco prima di un mondiale nefasto.

Eravamo inseriti nel progetto "professione ex

calciatore" per offrire ai nostri eroi (calcistici) a fine carriera un'opportunità di lavoro nel mondo dei videogames.
SI risolse tutto in una partita di calcio tra vecchie glorie calcistiche e giornalisti.
Partecipò solo l'unico di noi che aveva un minimo di forma fisica, per gli altri sarebbe stato letale.
Spulciando in archivio sono spuntate fuori le foto dell'evento per i 20 anni di Playstation dove per fare una foto alla console celebrativa bisognava fare a spintoni.

Tra i ricordi più belli spiccano comunque gli eventi estivi organizzati in Umbria, a Norcia prima ed Orvieto poi: raduni nazionali di videogiocatori e non solo, dei weekend di luglio di cui ognuno di voi sicuramente custodisce la t-shirt a ricordo di un'esperienza unica.
Addetti ai lavori, negozianti, staff di Players, giocatori ed ospiti; Tutti assieme impegnati in tornei, meeting, sfide, party serali, mangiate e bevute.
E dal futuro cosa ci si aspetta? Il network di negozi si stà ampliando ogni mese e così la diffusione del magazine come la necessità di nuovi spunti.
L'azienda stà terminando di approntare dei servizi extra per i videogiocatori che troveranno molto spazio nelle nostre pagine: estensioni di garanzia sulle console, garanzia sulle console usate, fermo deposito, la differenza si stampa, drop service, assicurazione sui games, riparazione telefonia ecc.
Players recentemente ha anche cambiato proprietà ma non se ne è accorto nessuno, lo spirito, gli intenti e lo stile sono rimasti gli stessi a conferma che il progetto originale era valido. Ne siamo veramente felici.
Non siamo giornalisti, siamo giocatori!

Players Magazine è frutto di enormi sforzi, tanto lavoro, tante risate e tanta soddisfazione che ogni mese vogliamo regalarvi attraverso le pagine di una semplice rivista che una volta aperta smette di essere un accumulo di carta stampata, ma speriamo per voi rappresenti passione e voglia di non smettere mai di giocare, perché a quel punto saremo davvero invecchiati, ma finché avremo voglia di giocare, siamo tutti ragazzini con un pad in mano, tutti Players!

Sony festeggia i 20 anni di Play Station

Milano, 3 dicembre 2014.
425 milioni di console vendute nel mondo in 20 anni. Tante sono state le PlayStation che, dal loro arrivo sul mercato, hanno raggiunto le case di appassionati e famiglie, dal nord al sud del pianeta. Un trend assolutamente positivo, che appare confermato anche dai primi dati di vendita di PlayStation 4 (PS4), l'ultima nata in casa Sony Computer Entertainment Inc., che ha fatto registrare 13,5 milioni di pezzi distribuiti, 1 miliardo di ore spese in esperienze in rete, 530 milioni di pressioni del tasto Share, 7,9 milioni di utenti iscritti a PlayStation Plus, 56 milioni di utenti unici attivi.
Un successo segnato già dagli esordi quando, nel lontano 3 dicembre 1994, la prima PlayStation seppe rivoluzionare il concetto di videogioco, introducendo il CD-ROM (e soppiantando per sempre le cartucce), in una console a 32 bit con una computer grafica in 3D. La prima versione della console di casa Sony riuscì ha conquistare oltre 100 milioni di persone.
In 20 anni sono stati molti i successi raccolti dalle console PlayStation. PS2", che nel 2000 introduce il supporto DVD-ROM permettendo di videogioc guardare film e ascoltare musica, ha avuto il m di far uscire il gioco dallo spazio ristretto delle ca rette dei bambini per investirlo nella vita fami come centralina dell'intrattenimento. E ha gu gnato il primato di 155 milioni di pezzi venduti in to il mondo. PlayStation"3 (PS3"), lanciata sul cato giapponese e americano nel 2006 e in qu europeo a marzo 2007, ha continuato il proces convergenza multimediale grazie all'introduzior una grafica in HD, una connessione Wi-Fi per nav ne in rete e l'utilizzo del supporto Blu-ray e contin essere enormemente apprezzata dal pubblico. anni ha conquistato oltre 80 milioni di consuma Marco Saletta, General Manager di Sony Comp Entertainment Italia ha dichiarato: "PlayStation rominio di videogioco, ed è arrivata ad indica vent'anni di storia, intrattenimento per tutta la f glia ... con videogiochi, cinema, musica, connessi internet, multiplayer on line e molto altro. PlaySta 4 è la perfetta sintesi della costante attenzion SCE Inc. alle esigenze dei suoi pubblici e i dati di dita lo confermano. PS4 è la console che ha vend più rapidamente nella storia. Questo ci rende pie orgoglio e ci incentiva a continuare a lavorare n tenendo sempre il consumatore al centro"-

buona la prima

IL TEAM DI PLAYERS

Sono sempre e solo stati una firma in un articolo, in occasione del 50° numero gli diamo un volto e ci facciamo raccontare qualcosa di loro

Francesco Tarquini
Ha 39 anni, vive a Viareggio, per anni dj di un noto network e autore di Gamepad, è uno dei fondatori di Players.

"Pensare che 5 anni fà quando siamo partiti avevamo in mano poco più che un volantino, con impegno e dedizione abbiamo messo in piedi una redazione di altissimo livello che ogni mese dà vita ad una delle poche riviste cartacee in Italia capace di offrire un prodotto di altissima qualità. Sono orgoglioso di aver contribuito a dar vita a tutto questo ed aver raggiunto il traguardo dei 50 numeri. Le diverse rubriche e tantissime altre idee rappresentano l'evoluzione della nostra rivista, il segreto? Lo stimolo a migliorarsi ed offrire sempre nuovi servizi ai nostri utenti rimane ancora quello del primo giorno".

Matteo Gaudio
Ha 18 anni, vive ad Piombino (LI) e, vista la giovane età, è ancora alle prese con gli studi

" Ho conosciuto lo staff durante l'evento estivo di un paio di anni fa ad Orvieto quando sono arrivato in finale al torneo di FIFA. Il mio sogno, visto che sopravanza l'importanza degli e sports, è quello di affermarmi come giocatore. FIFA è la mia passione e mi diverte raccomadare una formazione, inventarne di alternative o celebrarne di acclamate"

Marco Grande Arbitro
Ha 31 anni, vive a Roccasecca (FR) e collabora con vari siti a tema ludici.

"Sono tra gli ultimi arrivati, un giorno mi hanno contattato dalla sede dopo aver letto i miei articoli su internet, ho dato un'occhiata a cosa si trattava e non ci ho pensato due volte. La mia passione sono i giochi da tavolo, in particolare Magic. Sono un giocatore da 16 anni, anche se il mio sogno era quello di diventare arbitro di Magic. Per questo mi chiamano Grande Arbitro!"

Valerio Turrini
Ha 23 anni, vive ad Ardea (RM), si occupa di organizzazione di eventi congressi, è uno dei fondatori di Players

" Fin da piccolo coltivo la passione per i videogiochi e all'età di 14 anni ho iniziato a scrivere di questa mia grande passione. Nel tempo ho collaborato con diverse testate specializzate con un unico grande obiettivo: trasmettere la mia passione a quanta più gente possibile"

Marco Inchingoli
Ha 26 anni, vive ad Aprilia (LT) e collabora con altre testate specialistiche di settore. E' tra i fondatori di Players

" Quando me ne parlarono per la prima volta mi sembrava un'idea a dir poco ardita ed invece eccoci qui dopo cinque anni ancora a raccontare di questo mondo. La mia grande passione, oltre ai games in genere, è il retrogaming e non a caso, oltre ad occuparmi delle recensioni, il mio spazio privato è proprio la rubrica dedicata"

Federico Baglivo
Ha 33 anni, vive a Gessate (MI) e si occupa di consulenza informatica.

"In questa avventura mi ha trascinato il mio amico Valerio, con cui condivido la grande passione per i games da oltre 10 anni. Ho appena avuto la mia prima bimba e la rivista è diventata la mia seconda figlia: adoro vederla prendere forma mese dopo mese!"

Jacopo Filisetti
Ha 26 anni, vive in provincia di Padova e mastica videogames tutto il giorno

" Lavoro in GE Distribuzione dove prevalentemente mi occupo del web e collaboro col marketing. Ho sempre avuto una passione particolare per l'elettronica in genere e quando si affaccia qualcosa di nuovo sul mercato mi piace raccontarne le caratteristiche senza voler però influenzare con giudizi personali"

MOTOGP 19

INNOVAZIONI UNICHE CHE PERMETTONO UN REALISMO E UN LIVELLO DI SFIDA MAI VISTI PRIMA

DAY1
6 GIUGNO
CONSOLE
PS4/XBOXONE/NSW
GENERE
RACING
SVILUPPO
MILESTONE
PUBLISHER
MILESTONE

MotoGP™19 celebra la passione per i motori di Milestone e della sua community, con innovazioni tecnologiche uniche che permettono un realismo e un livello di sfida mai visti prima.
Grazie a MotoGP™19 i giocatori potranno prendere parte alla stagione 2019, scegliendo se affontare subito i campioni della MotoGP™ o se vestire i panni di un giovane pilota, che dalla Red Bull MotoGP™ Rookies Cup si fa strada fino a raggiungere la classe regina.
Gli sviluppatori di Milestone hanno fatto tesoro dei numerosi feedback provenienti dai suoi giocatori e hanno dato alla community ciò che chiedeva a gran voce: un livello di sfida ancor più alto per chi vuole spingersi sempre oltre i propri limiti, un'esperienza multiplayer più fluida per chi ama giocare in compagnia dei propri amici e un maggior numero di contenuti single player.
Ecco una piccola anteprima delle principali innovazioni presenti in MotoGP™19:
Reti Neurali per un'IA super performante.
Per dare alla community il massimo livello di sfida possibile serviva un cambio di paradigma, una rivoluzione.
Per questo motivo Milestone e Orobix – società specializzata nell'ingegneria di soluzioni di Intelligenza Artificiale – hanno lavorato per oltre 2 anni allo sviluppo di un sistema completamente nuovo e rivoluzionario di Intelligenza Artificale basata su reti neurali.
Il risultato? Un'IA con incredibilmente veloce in pista e con un comportamento estremamente realistico.

Una nuova esperienza Multiplayer.
Grazie all'adozione dei Server Dedicati, l'esperienza multiplayer sarà incredibilmente più fluida ed appagante.
Zero lag, zero scuse in caso di sconfitta!
Oltre ai miglioramenti nelle performance, la modalità multiplayer si arricchisce del Race Director Mode, per rendere le sfide online con gli amici ancor più divertenti.

Un tuffo nella leggenda.
A grande richiesta, torna una delle modalità più amate dagli appassionati di MotoGP™.
Grazie alla modalità Sfide Storiche si potranno vestire i panni di piloti leggendari e rivivere le più appassionanti rivalità che hanno scritto la storia della MotoGP™!

A ogni pilota il suo stile.
In MotoGP™19 ci sono tanti nuovi strumenti per rendere unico il proprio pilota, scegliendo tra la più vasta selezione di accessori e marchi di sempre; grazie agli editor grafici è inoltre possibile creare caschi dal design unico come i campioni più famosi della MotoGP™, disegnare lo stile del numero di gara e della lower butt patch.

L'elettrico scende in pista.
Così come nel vero campionato MotoGP™ 2019, quest'anno fa il suo debutto in gioco la nuova FIM Enel MotoE™ World Cup, con bolidi elettrici pronti a sfidarsi su alcuni dei più famosi circuiti del campionato.
Dopo il successo delle prime due edizioni, Dorna e Milestone confermano anche per quest'anno il MotoGP™ eSport Championship, in cui i migliori giocatori provenienti da tutti il mondo si sfideranno per il titolo di Campione del Mondo.
Questa terza edizione del MotoGP™ eSport Championship prevede una formula rinnovata, ancora più spettacolare e competitiva, che sarà rivelata più avanti nel corso dell'anno.
MotoGP™19 sarà disponibile a partire dal 6 giugno su PlayStation®4, Xbox One, Windows PC®/STEAM. La versione per Nintendo Switch™ arriverà invece qualche settimana dopo.

PLAYSTATION 5 MOLTO PIU' CHE RUMORS

Tra conferme e smentite, le voci sulla nuova console di Sony si stanno moltiplicando giorno dopo giorno: che sia finalmente arrivato il momento di svelare Playstation 5?

Tra le voci di corridoio, i finti dev kit e controller, le conferme o le smentite ufficiali, il movimento che si sta sviluppando attorno alla nuova console di Sony sta diventando via via più frenetico. Playstation 5 – questo il nome che, con ogni probabilità, prenderà l'erede dell'attuale sistema di intrattenimento di Sony – è un po' sulla bocca di tutti, oltre che nei pensieri di moltissimi giocatori ed appassionati di videogiochi. Noi di Players abbiamo deciso di regalarvi un bel riassunto di quelle che sono, ad oggi, le informazioni sul tema. Alcune riguardano delle semplici supposizioni del mondo di internet e altre ancora, invece, delle conferme vere e proprie arrivate direttamente da Sony, nella figura di uno dei suoi esponenti di spicco, Mark Cerny, responsabile dell'architettura della nuova console. Lo sviluppatore, designer, produttore e dirigente ha infatti rilasciato di recente una serie di informazioni riguardo la struttura tecnica di Playstation 5, stuzzicando nella fan base Sony ben più di qualche composta reazione. Non perdiamo altro tempo, dunque, e tuffiamoci alla scoperta di Playstation 5!

2019 VS 2020

La prima informazione a disposizione – confermata dallo stesso Cerny – è che Playstation 5 sicuramente non uscirà quest'anno.

In molti avevano invece pensato o sperato nel contrario, in quanto la mancanza del colosso giapponese dall'E3 2019 aveva senza dubbio destato più di qualche sospetto. La mancanza, però, è anche abbastanza comprensibile: in un'ottica dove Sony si trova nella situazione di aver già annunciato, nelle precedenti edizioni della fiera losangelina, più o meno tutti i suoi giochi di punta, un'eventuale partecipazione sarebbe stata controproducente, anche in luce del fatto che i principali competitors, come Microsoft ed eventualmente Google, con la sua nuova Stadia, potrebbero monopolizzare l'attenzione con annunci – anche loro – decisamente importanti. Ufficialmente, quindi, Sony ha deciso di puntare forte su Ps4, VR e PS4 Pro per quest'anno, ma nulla toglie che, magari, decidano di optare per un evento speciale a sorpresa, come ad esempio un eventuale Playstation Experience, successivo all'E3 e dove poter poi ufficialmente presentare la loro nuova Playstation 5 ed organizzare una finestra di lancio che vada ipoteticamente da marzo a novembre 2020. Anche perché, a ben pensarci, se Cerny e lo stesso presidente di Sony, Kenichiro Yoshida, hanno confermato di avere la necessità di iniziare ad operare su un hardware next gen, il tempo è decisamente tiranno: aspettiamoci qualche gustosa sorpresa entro la fine dell'anno.

Prezzo, retrocompatibilità e giochi

Due degli aspetti probabilmente più spinosi del passaggio ad una nuova

console sono rappresentati sicuramente dal prezzo e dalla retrocompatibilità, ovvero la possibilità di giocare ai titoli delle precedenti console (PS4, PS3, PS2 e PSOne) su Playstation 5. Se per il prezzo non abbiamo ancora delle informazioni certe – si vocifera comunque di un modello d'ingresso che dovrebbe costare sui 499 dollari per via delle specifiche hardware al top di cui disporrà: un centinaio di dollari in più rispetto a quanto speso per Playstation 4, dunque – per quanto riguarda la retrocompatibilità, Cerny ha confermato che sarà sicuramente presente quella PS4, non confermando, ne smentendo, la possibilità di giocare anche ai giochi delle console Sony precedenti a PS4. Perché non è stata smentita una retrocompatibilità per PSOne, PS2 e PS3? Perché per quanto sembri che Sony voglia, con la sua prossima console, facilitare il lavoro degli sviluppatori impegnati su remake e remastered, come emerge da un'analisi più approfondita di un brevetto depositato dal colosso giapponese nel 2016, è anche vero che l'utenza chiede sempre a gran voce la possibilità di giocare ai titoli storici anche sulle console di nuova generazione. Per saperne di più, comunque, dovremo attendere notizie più precise. Per quanto concerne gli eventuali titoli di lancio, invece, anche se è decisamente prematuro parlarne, ad oggi possiamo ipotizzare che i possibili papabili siano giusto una manciata di titoli. Il primo di questi è Death Stranding. Il nuovo titolo del visionario Hideo Kojima sembra non avere ancora una data d'uscita ben delineata, e supponiamo quindi che possa essere uno degli eventuali titoli di lancio di Playstation 5. Ad affiancarlo potremo trovare, ad esempio, Gran Turismo 7, che ritornerebbe dopo lo spin off a tema eSport uscito su PS4, Red Dead Redemption 2, in una versione potenziata specifica per la nuova console e, ultimo ma non per importanza, The Last of Us 2. Su quest'ultimo siamo un po' più scettici, però, in quanto il titolo di Naughty Dog sembra essere in uno stato di sviluppo decisamente avanzato, tanto che non ci sorprenderebbe una sua uscita per i primi mesi del 2020 o, addirittura, già entro la fine dell'anno. Più probabile, in tal senso, che si possa applicare per The Last of Us 2, lo stesso eventuale trattamento di Red Dead Redemption 2, ma ad oggi siamo ancora nelle fasi congetturali. Congetture che vedono entrare, nella lista dei possibili titoli di lancio di PS5, anche Horizon Zero Dawn 2, Bloodborne 2, GTA VI ed il remake di Final Fantasy VII: decisamente complicato quest'ultimo, ma non impossibile, per gli altri dovremo attendere quantomeno un annuncio ufficiale che, ad oggi, non c'è. Avremo sicuramente tempo per scoprirne di più!

Caratteristiche tecniche e potenza grafica

L'ultimo tema del nostro speciale tocca a ciò che sappiamo delle caratteristiche tecniche e la potenza grafica della nuova console Sony, Playstation 5. Stando sempre a quanto dichiarato dal Mark Cerny, alcune delle caratteristiche tecniche trapelate in precedenza sono state confermate. Sony ha difatti lavorato a stretto contatto con AMD per la produzione della CPU e della GPU che monterà PS5, con le seguenti – confermate – caratteristiche: CPU AMD Ryzen di terza generazione, octa-core, architettura Zen 2, processo costruttivo a 7 nm, GPU AMD Radeon Navi con supporto al Ray Tracing, archiviazione mediante SSD di cui ancora non conosciamo alcun taglio, Audio 3D mediante unità customizzata integrata nella CPU, lettore ottico blu ray 4K e compatibilità con PS VR. Un hardware del genere sembra essere capace di arrivare molto vicino ai 14 TFLOPS di potenza. Per darvi un'idea, si tratta di una potenza il doppio più grande di quella proposta attualmente da Xbox One X! Che dire, davvero un mostro di potenza la prossima Playstation 5 di casa Sony: non ci resta che attendere la presentazione ufficiale, così da fugare gli ultimi dubbi rimasti. Noi, dal canto nostro, non vediamo decisamente l'ora di scoprirne di più!

WARHAMMER CHAOSBANE

DAY1
4 GIUGNO
CONSOLE
PS4/XONE
GENERE
ACTION/RPG
SVILUPPO
EKO SOFTWARE
PUBLISHER
BIGBEN

IL PRIMO ACTION RPG AMBIENTATO NELL'UNIVERSO WARHAMMER FANTASY

Lo sviluppo è stato affidato a Eko Software, studio francese che in passato si è occupato delle esperienze survival How to Survive e How to Survive 2.

Il gioco si svolgerà nel Vecchio Mondo, un continente devastato dalle guerre contro il Caos. In Warhammer: Chaosbane il giocatore sarà immerso nella storia del Vecchio Mondo nei panni di un umano, un elfo o un nano con l'obiettivo di scoprire vari luoghi iconici come la città maledetta di Praag o Nuln, l'antica capitale dell'Impero.

IL PRIMO HACK 'N' SLASH ambientato nel mondo di Warhammer Fantasy, raccontato in una storia nuova di zecca scritta da Mike Lee (un autore Black Library) e con una colonna sonora composta da Chance Thomas.

FEROCI BATTAGLIE: dalle fogne di Nuln alle vie in rovina di Praag, fatti strada combattendo fra orde di mostri utilizzando oltre 180 poteri diversi. Attiva la tua sete di sangue, un'abilità devastante, per sfuggire alle situazioni più pericolose.

4 CLASSI DI PERSONAGGI, ciascuna con abilità e personalizzazioni uniche: un soldato dell'Impero in grado di sopportare ingenti danni, un Nano specializzato nel combattimento corpo a corpo, un Alto Elfo capace di infliggere danni a distanza grazie alla sua magia o un'Elfa Silvana che semina trappole mortali e usa l'arco come nessun altro!

UN BESTIARIO XXL con oltre 70 mostri legati agli dei del Caos e boss unici. Affronta i servi di Nurgle, la progenie di Khorne e ondate di altre malvagie creature!

OTTIMIZZATO PER IL CO-OP: la complementarietà delle classi e l'interfaccia sono state ideate per la modalità co-op, giocabile da solo o con un massimo di 4 giocatori, in locale o online. Combina diverse abilità e poteri per creare effetti ancora più devastanti.

ELEVATA RIGIOCABILITÀ: oltre alle modalità Storia e Boss Rush, gli innumerevoli dungeon e gli aggiornamenti regolari offrono una ricca e varia esperienza di gioco. E con 10 livelli di difficoltà, non mancherà la sfida giusta per mettere alla prova le tue abilità.

Avviare una partita rimanda con la mente proprio al primo capitolo della mitica saga di Blizzard, dove l'hub era la cittadina di Tristram e bisognava scendere nei piani più profondi di una cattedrale sconsacrata, sino a sconfiggere il male in persona.

In questo caso, quantomeno per il primo atto, la roccaforte di Nuln prende il posto del villaggio e le fogne sottostanti quello della chiesa.nl labirinti vengono creati in maniera procedurale, pertanto non capiterà mai di affrontare due volte consecutivamente lo stesso identico livello.

Le missioni sono variegate: salva un determinato numero di prigionieri in un certo lasso di tempo; raccogli pezzi di un'armatura speciale dal cadavere di un mostro; segui le tracce del cultista.

Sono letteralmente centinaia quelli che si riversano contro il giocatore e, per quanto ovvio, bisogna saper trovare il giusto bilanciamento nell'utilizzo degli attacchi, considerando anche i valori di difesa e resistenza degli avversari più ostici.

WARHAMMER CHAOSBANE™

PRENOTA SUBITO

A SOLI 49,99*

*offerta valida solo fino al 3 giugno

EKO SOFTWARE

GAMES WORKSHOP

© BIGBEN

NELLA RICERCA DELLA VERITA' IL NEMICO NUMERO UNO SARA' L'OREGON

Days Gone è esattamente quello che ci si aspettava da un open world con quelle premesse, lungamente atteso non ha deluso.

DAY1
26 APRILE
CONSOLE
PS4
GENERE
ACTION
SVILUPPO
BEND STUDIOS
PUBLISHER
SONY

DAYS GONE

I ragazzi di Bend Studios dopo aver chiuso la pluripremiata serie di Syphon Filter, si sono un po' persi nei meandri delle sfortunate console portatili Playstation, dove hanno proposto gli spin-off dedicati a Resistance e Uncharted e anche qui qualche capitolo di Syphon Filter. C'era il desiderio di cimentarsi in un progetto più ampio e più impegnativo, una qualcosa dedicato al grande pubblico di Playstation 4 e quel progetto è Days Gone, un open world a tema post-apocalisse "zombie" che rientra in quella categoria di giochi adatti davvero ad ogni tipo di giocatore.

Days Gone si pone l'obiettivo di raccontare una storia impegnativa, dove la complessa caratterizzazione dei personaggi la fa da padrona. A partire dal tormentato Deacon St. John il nostro protagonista biker che si guadagna da vivere come cacciatore di taglie in un mondo dove sempre più spesso i mostri non sono solo gli zombie, ma soprattutto gli umani sopravvissuti all'epidemia. Il nostro biker ha l'obiettivo di ritrovare la sua amata Sarah, portata via dalla misteriosa organizzazione governativa Nero, con la promessa di guarirla e portarla in un rifugio sicuro, ma della quale purtroppo non ha più alcuna notizia. E così mentre cercherà di sopravvivere nel Oregon post-apocalittico, Deacon cercherà anche degli indizi per trovare Sarah, ma non finisce qui, perché l'arco narrativo di Days Gone, intreccia non solo la storia di Deacon, ma anche quella dei diversi comprimari più importanti, creando una narrazione incredibilmente variegata che ci accompagnerà per ben 40 ore di gioco. Una longevità decisamente alta, ma che purtroppo come è normale che sia, non si mantiene sempre sugli stessi ritmi alternando fasi più accese e movimentate a momenti un po' troppo piatti.

Uno dei tanti meriti da dare a Bend Studio per Days Gone è l'assottigliamento della differenza tra missioni principali e missioni secondarie, un lavoro veramente eccelso che difficilmente si vede in altri giochi (The Witcher 3 e pochi altri), dove piuttosto che avere delle missioni secondarie riempitive, ci sono delle vere e proprie storyline alternative oltre a quella principale, che ci porteranno ad esplorare l'Oregon in lungo e in largo e a massacrare orde di Furiosi.

Il ritmo come dicevamo alterna fasi più lente soprattutto agli inizi, per poi andare a salire, almeno per quanto riguarda la storyline principale. Que-

sta scelta è dovuta al fatto che Bend Studio abbia voluto bilanciare bene la piramide di apprendimento per Days Gone, dandoci il tempo e il modo di imparare gradualmente i concetti base del gioco, migliorare il nostro equipaggiamento di pari passo con l'aumentare della difficoltà e riuscendo

nell'ardua impresa di non farci sentire mai overpowered rispetto agli avversari sia umani che Furiosi, che pur caratterizzati da una IA non proprio eccelsa, sapranno regalarci sempre parecchie noie se saremo incauti.
Tra le file dei nemici infatti non ci saranno solo i Furiosi, tra cui troviamo diverse tipologie via via più difficili da affrontare, ma anche altri gruppi di sopravvissuti tra cui ci saranno anche i Ripugnanti, una comunità di persone che venera i Furiosi e l'apocalisse che li ha portati e che rappresentano una minaccia da non sottovalutare, soprattutto nelle prime fasi di gioco dove le armi e l'equipaggiamento di Deacon sono ancora acerbe.
Proseguendo nel gioco, otterremo i materiali e gli upgrade necessari per migliorare il nostro equipaggiamento e la moto ovviamente, il nostro mezzo di trasporto che ci scarrozzerà per tutto l'Oregon e che dovremo gestire al meglio, mantenendola sempre operativa e pronta per qualsiasi evenienza. Fidatevi, non è una bella cosa rimanere a secco di benzina, di notte, nelle vicinanze di un'orda di Furiosi e magari anche con scarso equipaggiamento; diciamo che quasi sempre equivale a morte certa. Riguardo alle Orde, ci aspettavamo che fossero più radicate all'interno del gameplay di Days Gone, in realtà fanno la loro comparsa molto tardi nel gioco, ma risultaranno terrificanti in quanto potranno raccogliere fino a 500 furiosi.
Affrontare un Orda richiederà parecchio impegno e prontezza di riflessi nel valutare l'opzione migliore, sfruttare l'ambiente circostante per cercare di dividerli e massacrarli in "piccoli" gruppi.
Qualora l'incontro con l'Orda sia casuale allora l'unica opzione e correre e scaricargli addosso il nostro arsenale mentre sfruttiamo l'ambiente circostante per rallentarli, mentre invece se avremo l'opportunità di pianificare il nostro attacco, potremo piazzare delle trappole lungo il percorso che faremo con l'Orda al seguito, in maniera da decimarli in maniera intelligente. Questa pianificazione sarà decisamente più fattibile durante il giorno, quando le centinaia di Furiosi si andranno a rintanare in caverne e luoghi più bui possibili, visto che come accadeva in Io Sono Leggenda, gli "zombie" di Days Gone non amano particolarmente la luce del sole, un elemento che sarà molto importante sfruttare a nostro vantaggio. Dal punto di vista tecnico, Days Gone risulta essere un buon gioco, con un Unreal Engine che mostra i muscoli nella realizzazione delle ambientazioni dell'Oregon e stupisce nei cambiamenti climatici, quando lentamente si passerà dalla pioggia battente a un nevischio che in qualche minuto imbiancherà le strade in maniera e visivamente straordinaria. Ottimi anche i modelli dei personaggi e gli effetti particellari, seppure ci saremmo aspettati una maggiore cura nelle espressioni facciali, forse perché ormai ci siamo abituati troppo bene per quanto riguarda le esclusive Sony, dove capolavori come God of War e Uncharted 4 sono paragonabili agli effetti CGI dei film.
In conclusione, Days Gone è esattamente quello che ci si aspettava da un open world con quelle premesse, un blockbuster adatto ad ogni tipo di giocatore che diverte per tutta la sua durata e che ci regala una narrativa matura e di gran livello, al pari di altre produzioni simili che in un mondo popolato da battle royale e multiplayer competitivi, fa sempre piacere giocare.

DAY1
28 GIUGNO
CONSOLE
PS4/XONE
GENERE
SIMULAZIONE
SVILUPPO
CODEMASTERS
PUBLISHER
CODEMASTERS

F1 2019

ANTICIPATO DI UNA PAIO DI MESI IL CONSUETO APPUNTAMENTO

Il gioco arriverà durante il weekend del Gran Premio d'Austria e, a differenza dei precedenti titoli, in vista del Gran Premio inglese, tedesco e ungherese.

F1® 2019 è in sviluppo da quasi due anni, diventando quindi la versione più ambiziosa della storia della franchise e sarà disponibile per PlayStation®4, Xbox One (inclusa Xbox One X) e Windows PC (DVD e Steam).

Grazie alla partnership con F1®, per la prima volta in assoluto, i giocatori saranno in grado di mettersi al volante di un' auto regolamentata del 2019, appositamente progettata in collaborazione con il team tecnico di F1®, guidato da Ross Brawn e Pat Symonds. L'auto, disponibile in Multiplayer, aderisce ai regolamenti del 2019 e includerà una gamma di design di livree che offriranno ai giocatori un nuovo livello di personalizzazione. Le livree del 2019 del team F1® saranno anche presenti sulle auto nei primi materiali di marketing, ma saranno sostituite dalle auto del team finale prima dell'uscita del gioco.

Dopo essersi affermato come uno dei franchise di racing più quotati di tutti i tempi, F1® 2019 si baserà sul successo delle precedenti versioni e offrirà un'esperienza che rivaleggia con la qualità e i valori di produzione della sua controparte reale e include diverse nuove funzionalità di gioco che saranno rivelate nei prossimi mesi.

Per stuzzicare l'appetito, Codemasters ha pubblicato oggi il Teaser Trailer di F1® 2019, che mette in mostra i nuovi look del gioco.

"Siamo assolutamente lieti di poter lanciare F1® 2019 in anticipo, durante la Stagione di Formula 1®, in questo modo il gioco può essere giocato e apprezzato mentre il campionato del mondo reale è in atto," ha affermato Paul Jeal, F1® Franchise Director presso Codemasters. "La nostra stretta relazione con Formula 1® ha giocato un ruolo fondamentale nel raggiungimento di questo obiettivo chiave per il franchise. Tutto ciò, oltre al nostro ciclo di sviluppo di quasi due anni, ci ha permesso di sviluppare alcune nuove interessanti funzionalità e altre novità per il franchise che non vediamo l'ora di condividere con la nostra community nei prossimi mesi."

"L'entusiasmante collaborazione con Ross Brawn e Pat Symonds ha creato nuovi livelli di personalizzazione in F1® 2019 attraverso l'inclusione della nuova regulation car," ha dichiarato Lee Mather, Game Director di F1® 2019 presso Codemasters. "Con la crescita costante della serie F1®, è fantastico dare ai giocatori un maggiore controllo e nuovi livelli di personalizzazione di auto e piloti e non vediamo l'ora di svelare nuove informazioni sulle nuove funzionalità multiplayer."

NEW
POP!
MANIA
Funko
DRAGON BALL Z
COMING SOON

DRAGON STAR VARNIR

DAY1
14 GIUGNO
CONSOLE
PS4
GENERE
JRPG
SVILUPPO
COMPILE HEART
PUBLISHER
IDEA FACTORY

LE TUE DECISIONI CAMBIANO IL CORSO DEL GIOCO

Ambientato in un mondo in cui le streghe sono condannate a dar vita a dei draghi, un uomo incaricato di dar loro la caccia trova presto il proprio destino intrecciato con quello dei suoi ex nemici.
Sconfiggi i draghi in combattimenti a turni, usando diversi livelli, trasformazioni e altro per indebolirli e assimilare così le loro abilità!
Il destino di tre streghe è nelle tue mani: sceglierai di salvarle o di sacrificarle per ottenere oggetti e abilità? Le tue decisioni cambieranno il corso del gioco!
Storia In un mondo in cui le ossa di un'antica bestia torreggiano sulla terra… Il Cavaliere Zephy fa parte di un ordine il cui ruolo è dare la caccia alle streghe, persone considerate maledette per aver dato alla luce dei draghi. Quando viene quasi ucciso in una di queste missioni, due streghe misteriose lo salvano dall'orlo della morte nutrendolo con sangue di drago.
Dopo aver acquisito nuove abilità magiche grazie ai loro sforzi, il destino del Cavaliere è presto intrecciato con quello delle streghe.
A malincuore si unisce a loro per combattere l'Impero e distruggere così la sua specie, spietati cacciatori di draghi e una potentissima strega.
Riusciranno a combattere tutto ciò e a salvare se stessi, o le sue nuove alleate soccomberanno alla maledizione del drago…?
Caratteristiche chiave
Strategia d'attacco – In questa singolare versione del classico sistema di combattimento a turni, i giocatori possono attaccare i draghi su tre livelli orientati verticalmente.
Pensa bene alla posizione dei membri del tuo gruppo in quanto determinati draghi hanno punti di forza e punti di debolezza a seconda del livello da cui attacchi.
Alcuni draghi giganti possono anche attraversare tutti e tre i livelli, quindi procedi con cautela!
Risveglia il tuo drago interiore – Quando attacchi un nemico durante una battaglia, riempirai il tuo indicatore del drago.
Una volta giunto al massimo, puoi trasformare e sfruttare il potere dei draghi, migliorando drasticamente le loro armature e sbloccando le loro abilità!
Abilità Devour – Una volta indebolito un drago nemico, i giocatori possono utilizzare l'abilità Devour per ottenere uno skill tree per quel drago.
Con più draghi che vagano per la terra, i giocatori possono esplorare diversi skill tree e combinazioni utili per la vittoria!
Follia o ricchezza? – Tre streghe dipendono da te e dovrai cibarle con il sangue di drago.
Se le farai morire di fame, impazziranno! Sovralimentale e diventeranno un drago! Le manterrai vive o le sacrificherai per ottenere oggetti rari? La scelta è solo tua, ma ogni decisione che prendi può cambiare il tuo finale.

PLAYERS

14

CONSOLE	PS4/XONE
GENERE	SPARATUTTO
SVILUPPO	ID SOFTWARE
PUBLISHER	BETHESDA

14

CONSOLE	PS4/XONE
GENERE	ACTION RPG
SVILUPPO	ASOBO STUDIO
PUBLISHER	FOCUS ENTERTAINMENT

14

CONSOLE	PS4/XONE/NSW
GENERE	ACTION SPARATUTTO
SVILUPPO	REBELLION
PUBLISHER	REBELLION

16

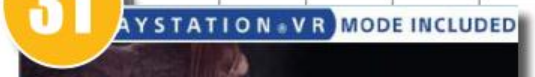
CONSOLE	PS4/XONE/NSW
GENERE	SPORTIVO
SVILUPPO	BREAK POINT
PUBLISHER	BIGBEN INTERACTIVE

21

24

29

31



PLAYERS
16 GAMES
Crea il tuo mazzo vincente per MAGIC
I segreti per una formazione imbattibile
WATCH DOGS
IN REGALO IL COUPON PER PRENOTARE LE VERSIONI PS3 E X360 A PREZZO SPECIALE!
Alla scoperta di Kroomaster Arena
MONDIALE!
THE LAST OF US REMASTERED
Vieni a conoscere le 16 Girl dell'estate!
Le novità più importanti presentate all'E3 2014
SOLO DA 39,99 €
DESTINY
Cronaca di un capolavoro annunciato
Tutte le novità dalla GamesCom di Colonia
FIFA 15
il gioco più atteso dell'anno finalmente sulle nostre console!
LA CACCIA È APERTA
Players festeggia il compleanno, maggio 2014 primo numero
GOTHAM QUESTO È UN ULTIMATUM!!!
READY TO PLAY
LONDON CALLING
WEEKEND 2016 EDITION
WEEKEND 2017 EDITION
TENNIS WORLD TOUR
MARIO TENNIS Aces
WEEKEND 2018 EDITION
ROMA 13/15 LUGLIO
SGM CONFERENCE CENTER

PLAYERS
ASSASSIN'S CREED

PLAYERS
un anno di nexgen

PLAYERS

PLAYERS
amiibo

PLAYERS
video game show

PLAYERS
greetings from vault 111

PLAYERS

PLAYERS
DA PREDA A PREDATORE
BENVENUTI NELL'ETÀ DELLA PIETRA
JUST CAUSE
RAINBOW SIX SIEGE

PLAYERS
SOLO LA SQUADRA SPECIALE
PUO' SALVARE NEW YORK

PLAYERS

PLAYERS

PLAYERS

PLAYERS

PLAYERS

PLAYERS

PLAYERS

PLAYERS

PLAYERS

PLAYERS

PLAYERS

PLAYERS
magazine

PLAYERS
magazine

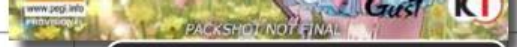
PLAYERS
magazine

PLAYERS
magazine

PLAYERS

CONSOLE	PS4
GENERE	SURVIVAL HORROR
SVILUPPO	MASTIFF
PUBLISHER	SONY

CONSOLE	PS4/XONE/NSW
GENERE	ARCADE
SVILUPPO	SUMO DIGITAL
PUBLISHER	SEGA



CONSOLE	PS4/NSW
GENERE	RPG
SVILUPPO	GUST STUDIO
PUBLISHER	KOEI TECMO

CONSOLE	PS4
GENERE	ACTION
SVILUPPO	LONDON STUDIOS
PUBLISHER	SONY

31

CONSOLE	PS4/XONE/NSW
GENERE	ADVENTURE SURVIVAL
SVILUPPO	SNAIL USA
PUBLISHER	SNAIL GAMES

31

CONSOLE	PS4/NSW
GENERE	RPG
SVILUPPO	NIS AMERICA
PUBLISHER	NIS AMERICA

31

CONSOLE	PS4/NSW
GENERE	ACTION RPG
SVILUPPO	COMPILE HEART
PUBLISHER	IDEA FACTORY

31

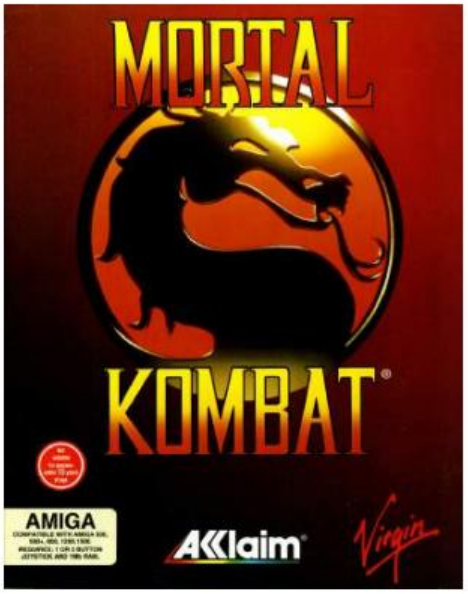
CONSOLE	PS4/XONE
GENERE	ACTION RPG
SVILUPPO	EKO SOFTWARE
PUBLISHER	BIGBEN INTERACTIVE

CALENDARIO USCITE MAGGIO 2019

IL PRIMO, IL PIÙ MACABRO E VIOLENTO

ANNO
1992
CONSOLE
MS-DOS, ARCADE, SUPER NINTENDO, GAME BOY
GENERE
PICCHIADURO
SVILUPPO
MIDWAY GAMES
PUBLISHER
MIDWAY GAMES

Per celebrare la recente uscita di Mortal Kombat 11, la nuova iterazione di una tra le serie più longeve della storia dei videogames, abbiamo deciso di dedicare il nostro angolo del retrogaming là dove tutto è iniziato, il primissimo Mortal Kombat. Annata 1992, il picchiaduro dell'ormai defunta Midway Games (il team ha chiuso nel 2009), è considerato ad oggi uno tra i più macabri e violenti di sempre. Facendo del sangue la sua colonna portante Mortal Kombat ha fatto breccia nei cuori dei videogiocatori portando - in un'era dove Street Fighter spadroneggiava in sala giochi, un picchiaduro con una violenza mai vista fino a quel momento, personaggi atipici interpretati da veri attori sfruttando la cosiddetta grafica digitalizzata (utilizzata anche per altri titoli dell'epoca come Pit Fighter o Killer Instinct), stage interattivi, un audio con vere voci e il debutto delle Fatality, marchio di fabbrica della serie. Sbigottiti da cotanta innovazione, i giocatori accolsero il titolo di Midway Games a braccia aperte, titolo che dopo aver spopolato in salagiochi approdò anche su Amiga, Game Boy, Super Nintendo, su PC con MS-DOS e tantissime altre piataforme. Il gioco era strutturato come un classico picchiaduro bidimensionale; il giocatore era tenuto ad affrontare una serie di combattenti ascendendo una sorta di torre i cui scontri si facevano sempre più tosti fino ad arrivare ai due boss finali del gioco Goro – mostro antropomorfo con quattro braccia, e Shan-Tsung, in grado di mutare forma in tutti personaggi del gioco. Come già detto il titolo proponeva diverse innovazioni, soprattutto in termini di gameplay; ad esempio in uno stage, al termine del combattimento, era possibile lanciare il proprio avversario su degli spuntoni, meccanica che si è poi espansa nel capitoli successivi. Non possiamo poi non parlare delle Fatality, cosa cè' di meglio che poter umiliare il proprio avversario mandandolo letteralmente in pezzi? Ricordiamo ad esempio la Fatality dell'iconico Sub-Zero, ninja con il potere del gelo con il vizio di staccare la testa ai poveri malcapitati in caso di sconfitta, con tanto di spina dorsale ciondolante e sanguinante (un dettaglio macabro rimasto indelebile nei giocatori di quegli anni), oppure quella di Kano che strappava letteralmente il cuore dal petto all'avversario, o ancora Scorpion che con un soffio infernale carbonizzava il perdente. Un elemento che ha generato scalpore per via dei dettagli macabri, ma anche per una violenza atipica nel genere dei picchiaduro. Le Fatality al giorno d'oggi sono ormai parte della cultura pop di chi ha vissuto quegli anni, e sono state trasportate ed evolute nel corso dei capitoli di Mortal Kombat, e non solo. Giunti alla fine di questa retrorecensione, il nostro consiglio, qualora siate tra quei pochi che non hanno mai eseguito una Fatality, è quella di rispolverare il titolo che ha dato i natali all'intera epopea di Mortal Kombat così da giocare Mortal Kombat 11 conoscendo i cardini della serie. Vi lasciamo con un paio di curiosità; la serie ha generato anche una serie di spin-off tra cui non possiamo non citare il picchiaduro a scorrimento per PS1 e N64, Mortal Kombat Mithologies – Sub-Zero, e l'ottimo action adventure uscito su PS2, Mortal Kombat: Shaolin Monks. Citiamo inoltre anche i mini giochi di Deception (PS2) tra cui il mitico Puzzle Kombat (replica di Puzzle Fighter in salsa Mortal Kombat) e Motor Kombat (parodia di Mario Kart con i personaggi e gli stage di Mortal Kombat).



DAY1
23 APRILE
CONSOLE
PS4 / XONE/NSW
GENERE
PICCHIADURO
SVILUPPO
NETHERREALM
PUBLISHER
WARNER GAMES

MORTAL KOMBAT 11

TU SEI IL PROSSIMO!

A distanza di quattro anni dal fortunato esordio su co in tutto il suo splendore uno dei picchiaduro più amat videogiochi, accompagnato dalla sua consueta carica grafico in grande spolvero ed una narrativa davvero c

"FINISH HIM!"

Ci siamo, è arrivato il momento. Dopo un primo scontro vinto sul fil di lana ed un secondo match decisamente combattuto, il nostro avversario è esausto, e si trova ciondolante davanti a noi.
Una voce fuori campo ci ordina di finirlo completamente, così da poter avanzare nel nostro percorso.
Eseguita la combo, parte un'animazione: Scorpion, iconico non-morto lottatore del Netherrealm, vola verso il ventre del suo contendente, trapassandolo da parte a parte e lasciandolo con la sola colonna vertebrale in vista.
Arrivato alle spalle dell'avversario, il ninja vestito d'oro e di nero estrae velocemente la sua Mugai Ryu, decapitando in un solo fendente il malcapitato.
Non contento, con un calcio rotante spedisce la testa in aria la quale viene, infine, trafitta dalla sua altrettanto iconica lancia kunai, "FATALITY!".

Quella che avete appena letto è soltanto la descrizione di una delle molteplici fatality presenti nel nuovo picchiaduro ad incontri di NetherRealm Studios, Mortal Kombat 11.
Molti, nel leggerla, avranno pensato che la violenza con cui il personaggio di Scorpion si accanisce sul suo avversario sia oltremodo esagerata, ma è proprio questa voluta esagerazione che ha reso il titolo la pietra miliare che è oggi.

Mortal Kombat ha, appunto, fatto dell'ostentazione della violenza, del gore, il vero punto di forza nel corso degli oltre vent'anni della sua storia, diventando così una delle saghe più amate ed apprezzate del mondo dei videogiochi, capace di attrarre sempre tantissimi videogiocatori ad ogni nuovo capitolo.
Anche in Mortal Kombat 11 è presente questa peculiare tipologia di violenza, che è tutto fuorché gratuita o fine a sé stessa, che torna e, come da tradizione, rende il nuovo episodio un must have per ogni appassionato.
Partiamo dalla storia: Mortal Kombat 11 inizia poco dopo i fatti avvenuti in Mortal Kombat X. Shinnok, dopo essere stato sconfitto da Cassie Cage, si trova nelle mani di Raiden che lo tortura nella camera Jinsei, la fonte dell'equilibrio per il regno della Terra.
Raiden non sembra essere il solito Raiden, e difatti non lo è.
È stato corrotto dal potere di Shinnok nel tentativo di ripristinare la fonte Jinsei e, in un impeto di rabbia, pervaso da una malvagità che non gli appartiene, Raiden decapita Shinnok lasciando la sua testa a ricordo di quanto successo, teletrasportandosi subito dopo.
Ed è proprio qui che entra in gioco uno dei volti nuovi del gioco sviluppato dai ragazzi di NetherRealm Studios: Kronika.
La guardiana del Tempo compare nella camera

**onsole next gen, ritorna
ti del mondo dei
di violenza, un motore
convincente.**

dove la testa viva di Shinnok è stata lasciata come monito, riferendogli che Raiden ha stravolto il corso degli eventi con il suoi operato in Mortal Kombat X, e che quella era stata l'ultima volta.
Inizia così la nostra avventura nel Netherrealm, in un crescendo di scontri e colpi di scena emozionanti che ci accompagneranno nell'arco della storia principale.
Dobbiamo ammettere che la nuova linea narrativa iniziata due episodi fa si sta rivelando una gran bella sorpresa: nel corso di questi tre capitoli della serie, gli sviluppatori di NetherRealm Studios sono stati in grado di aumentare il livello qualitativo della narrazione, appassionando sia i giocatori di vecchia data che le nuove leve.
A rafforzare questa convinzione è il fatto che il gioco risulta anche essere completamente localizzato nella nostra lingua, con un doppiaggio di qualità che migliora quanto di buono fatto nei precedenti.
Inoltre, Mortal Kombat 11 ricalca il metodo narrativo già utilizzato con gli altri episodi della serie, raccontando senza soluzione di continuità la sua trama, in un'alternanza di scontri e cut scenes.
Ma l'aspetto narrativo non è l'unico plus del titolo, come nei precedenti episodi della serie, anche in questa nuova iterazione troviamo una giocabilità ai massimi livelli, fatta di perfetto bilanciamento tra tutti i Kombattenti del roster – quelli disponibili sono attualmente poco più di 25, in aumento con i vari DLC/season pass – e comandi accessibili sia dai neofiti che da un pubblico più esperto, che mangia pane e picchiaduro a colazione.
È davvero difficile trovare un punto debole a questo Mortal Kombat 11, in quanto anche a livello tecnico il titolo è nettamente migliorato rispetto ai precedenti episodi.
Merito soprattutto dell'engine utilizzato per lo sviluppo, una versione custom radicalmente migliorata dell'Unreal Engine 3.

Alquanto fenomenale il risultato raggiunto: effetti, animazioni, arene di gioco e modelli dei personaggi sono una vera e propria gioia per gli occhi. L'offerta ludica, inoltre, rappresenta una somma di quello che ci si aspetta in un titolo come Mortal Kombat: ad affiancare la modalità storia ci sono quindi numerose altre modalità di gioco, che vanno dall'allenamento al torneo classico (una sorta di modalità arcade, se vogliamo definirla così), dallo scontro veloce alla modalità classica della Torre. Insomma, tanta carne al fuoco per una longevità decisamente elevata. Probabilmente a livello audio si sarebbe potuto fare qualcosina in più, ma non ce la sentiamo proprio di andare a trovare il proverbiale pelo nell'uovo, in quanto anche qui ci troviamo di fronte ad un comparto che ha ricevuto dei notevoli miglioramenti.
In definitiva, il re dei picchiaduro gore/splatter è tornato e non poteva farlo in modo migliore: Mortal Kombat 11 è un concentrato di violenza, giocabilità, divertimento e tecnica, che aspetta solo i suoi nuovi Kombattenti.
Se decidete di accettare la sfida, siamo certi che troverete nel nuovo titolo di NetherRealm Studios un prodotto che risponde alle vostre esigenze di picchiaduro fuori dagli schemi, capaci di appassionare non solo con la giocabilità, ma anche con una narrativa di tutto rispetto.
Siete pronti ad essere i prossimi?

CRASH TEAM RACING NITRO FUELED

DAY1
21 GIUGNO
CONSOLE
PS4/XONE/NSW
GENERE
ARCADE
SVILUPPO
BEENOX
PUBLISHER
ACTIVISION

CRASH E' TORNATO E QUESTA VOLTA E' SU DI GIRI RIMASTERIZZATO IN UN ECCEZIONALE HD

Crash è tornato e questa volta è su di giri con Crash Team Racing Nitro-Fueled, l'autentica esperienza di Crash Team Racing che è stata rimasterizzata in un eccezionale HD. In arrivo nelle mani dei giocatori il prossimo 21 giugno 2019, Crash Team Racing Nitro-Fueled porta i fan a sfide online in modalità multiplayer. Preparatevi a far partire i motori, il gioco sarà disponibile per PlayStation® 4, PlayStation® 4 Pro, Nintendo Switch ™ e la famiglia di dispositivi Xbox One di Microsoft, inclusa Xbox One X.
Sviluppato da Beenox e pubblicato da Activision, una consociata interamente controllata di Activision Blizzard, Inc. (NASDAQ: ATVI), Crash Team Racing Nitro-Fueled riparte da zero e rimasterizza il gioco originale di corse Crash™ portando i personaggi, i kart, i circuiti e le arene alla moderna grafica della console HD.
I fan saranno in grado di vedere le espressioni e le buffonate di Crash e dei suoi amici in bellissimi dettagli mentre si sfiorano a vicenda con power-up e trucchi su tutti i circuiti originali. Nel gioco, la posta in gioco è alta e la competizione è agguerrita mentre i giocatori corrono con una varietà di personaggi della serie Crash BandicootTM, tra cui Crash, Coco, Dr. Neo Cortex e altri, contro l'egocentrico Nitros Oxide per salvare il nostro pianeta dalla distruzione.
Nel nuovo gioco tornano Avventura, Arcade Single Race e Cup Race, Time Trials e Battaglia. Giocate Crash Team Racing Nitro-Fueled in single player o sfidate i vostri amici online e offline.

Personaggi principali

Personaggio	Velocità	Accelerazione	Manovrabilità	Difficoltà	Colore Kart
Crash	OOOOO○○	OOOOO○○	OOOOO○○	Intermedio	Blu
Cortex	OOOOO○○	OOOOO○○	OOOOO○○	Intermedio	Rosso
Tiny	OOOOOOO	OOO○○○○	OO○○○○○	Avanzato	Verde chiaro
Coco	OOOO○○○	OOOOOOO	OOO○○○○	Intermedio	Rosa
N. Gin	OOOO○○○	OOOOOOO	OOO○○○○	Intermedio	Viola
Dingodile	OOOOOOO	OOO○○○○	OO○○○○○	Avanzato	Verde lime
Polar	OOO○○○○	OOOO○○○	OOOOOOO	Principiante	Azzurro
Pura	OOO○○○○	OOOO○○○	OOOOOOO	Principiante	Viola scuro

Personaggi nascosti

Personaggio	Velocità	Accelerazione	Manovrabilità	Difficoltà	Colore Kart
Ripper Roo	OOO○○○○	OOOO○○○	OOOOOOO	Principiante	Arancione
Papu Papu	OOOOOOO	OOO○○○○	OO○○○○○	Avanzato	Giallo
Komodo Joe	OOOOO○○	OOOOO○○	OOOOO○○	Intermedio	Dorato
Pinstripe	OOOO○○○	OOOOOOO	OOO○○○○	Intermedio	Nero
Finto Crash	OOOOO○○	OOOOO○○	OOOOO○○	Intermedio	Argento
Nefarious Tropy	OOOOOOO	OOO○○○○	OO○○○○○	Avanzato	Blu cielo
Penta Pinguino	OOOOOOO	OOOOOOO	OOOOOOO	Avanzato	Bianco
Nitros Oxide	OOOOO○○	OOOOO○○	OOOOO○○	Intermedio	Verde nitro

IN ARRIVO IL 21 GIUGNO
PRENOTA SUBITO

7™
www.pegi.info

©ACTIVISION PUBLISHING INC. ACTIVISION, CRASH TEAM RACING, CTR, CRASH TEAM RACING NITRO-FUELED AND CRASH ARE REGISTERED TRADMARKS OF ACTIVISION PUBLISHING INC.
THE RATING ICON IS A TRADEMARK OF THE ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. ALL OTHER TRADEMARKS ARE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. FEATURE AND GRAPHICS MAY VARY BY PLATFORM.

beenox ACTIVISION

POKER D'ASSI

Siamo ormai a maggio e come tutti saprete sono 4 le squadre ancora in corsa per la Uefa Champions League: Ajax,Barcellona,Tottenham e Liverpool.
Abbiamo provato a creare una formazione composta da calciatori di queste squadre e siamo giunti a questa ipotesi, abbiamo adottato un 4-3-3 per dare più intesa alla squadra, in porta troviamo Ter Stegen, il portiere più in forma del momento, collegati a lui troviamo il suo compagno Pique e l'olandese classe '99 De Ligt, sui terzini da una parte Tagliafico dell'Ajax e dall'altra Sergi Roberto del Barcellona.
Il centrocampo è cosi formato, il neo-acquisto del Barcellona De Jong a sinistra, e andando verso destra troviamo i due centrocampisti del Liverpool Fabinho e il capitano Jordan Henderson. Il tridente tutto del campionato inglese, il coreano Son del Tottenham a destra, il Brasiliano Roberto Firmino al centro come punta terminale e come ala sinistra Sadio Manè del Liverpool.
Chissà chi vincerà il trofeo.. staremo a vedere! Da noi è tutto, ci diamo appuntamento tra un mese con un'altra incredibile formazione, ciao!

CHE	92	RAT	89		
ATT	89	MID	88	DEF	89
PAC	81	SHO	77	PAS	84
DRI	84	DEF	76	PHY	81

MONSTER JAM STEEL TITANS

LIVELLO MONDIALE DI MONSTER TRUCK E FREESTYLE

DAY1
25 GIUGNO
CONSOLE
PS4/XBOXONE
GENERE
SPORTIVO
SVILUPPO
FELD ENTERTAINMENT
PUBLISHER
THQ NORDIC

Monster Jam® è l'evento live ricco di azione su quattro ruote, in cui piloti di livello mondiale gareggiano in competizioni di monster truck e freestyle. La continua espansione globale del marchio comprende ora eventi in 56 città internazionali in 30 paesi, oltre a giocattoli e abbigliamento di Monster Jam, occhiali da vista e molto altro! Monster Jam presenta i truck più riconoscibili al mondo tra cui Grave Digger, Max-Dä, El Toro Loco®, Monster Mutt® e molti altri.

"Dalla straordinaria grafica fino all'ultra-realistica fisica dei veicoli, stiamo offrendo la più autentica esperienza di Monster Jam disponibile ad oggi",

ha dichiarato Jeff Bialosky, Vice President of Licensing & Retail Development, Feld Entertainment.

"Siamo entusiasti di poter offrire Monster Jam Steel Titans ai nostri fan a giugno, permettendo loro di provare cosa vuol dire essere al volante di un truck di Monster Jam dopo le nostre Monster Jam World Finals 2019 a maggio."

"Il nostro team di Rainbow Studios ha lavorato instancabilmente con i nostri partner di Feld Entertainment per esaudire il desiderio di tutti i fan di mettersi alla guida del loro truck di Monster Jam preferito",

ha dichiarato Chris Gilbert, CEO presso Rainbow Studios. *"Io, per esempio, eseguirò impennate e salti mortali su El Toro Loco®, a giugno!"*

Monster Jam Steel Titans porta i fan oltre lo stadio, permettendo loro di acquisire quello che serve per allenarsi e alla fine competere come i loro atleti reali preferiti di Monster Jam. Tutti i truck, gli atleti, le acrobazie e gli stadi sono presenti in un unico gioco! Sviluppato da Rainbow Studios di THQ Nordic, le competizioni di Monster Jam Steel Titans comprendono: Racing Racing, 2 Wheel Skill ChallengesTM, Freestyle, Waypoint Racing, Circuit Racing e Timed Destruction.

Pre-order per l'edizione fisica

I fan che effettueranno il pre-order di Monster Jam Steel Titans, presso retailer selezionati, riceveranno il GRAVE DIGGER!

I fan di Monster Jam potranno espandere la loro collezione con la Monster Jam Steel Titans Collector's Edition, disponibile solo presso retailer selezionati. La Collector's Edition include il truck Gold Grave Digger®, in edizione limitata in scala 1/24!

SEGA MEGA DRIVE MINI

Anche Sega ha deciso di sfruttare l'ondata nostalgica lanciata da Nintendo con le sue mini riproduzioni delle sue storiche console, e lo farà sfruttando quella che è stata la sua console di maggior successo, il Sega Mega Drive.

Il lancio e al presentazione ufficiale è avvenuta durante il Sega Fes 2018, evento Sega dedicato ai videogiochi, durante il quale l'azienda (oltre al porting di una serie di giochi classici per Nintendo Switch) ha ufficializzato il rilascio del Mega Drive Mini. Il dispositivo cavalca il successo dei NES Classic e SNES Classic di Nintendo, che hanno permesso ai giocatori di rivivere le esperienze di gioco dei classici dei due decadi precaricati sui dispositivi, e che hanno ottenuto un ottimo successo commerciale, lanciando la moda delle "mini retroconsole".

In Europa e in Giappone il nome della console sarà Mega Drive Mini, mentre negli Stati Uniti il nome sarà Genesis Mini, per ricalcare i marchi utilizzati negli anni '90.

È giunto il momento di immergerti nei classici senza tempo che comporranno la line-up del SEGA Mega Drive Mini insieme ad alcuni dei grandi personaggi che hanno fatto la storia dei videogiochi. SEGA Mega Drive Mini, includerà: È proprio lui, è tornato Earthworm Jim! Il BFF di Sonic, Tails, debutta in Sonic the Hedgehog 2, evviva!

E c'è anche Topolino, nei due giochi classici, Castle of Illusion Starring Mickey Mouse e World of Illusion Starring Mickey Mouse and Donald Duck, due titoli che renderanno sicuramente felici i fan.

I prossimi 10 titoli

1. Castle of Illusion Starring Mickey Mouse
2. World of Illusion Starring Mickey Mouse and Donald Duck
3. Thunder Force III
4. Super Fantasy Zone
5. Shinobi III
6. Streets of Rage 2
7. Earthworm Jim
8. Sonic the Hedgehog 2
9. Contra: Hard Corps
10. Landstalker

Mega Drive Mini FAQ:

Quando sarà disponibile?
19 settembre, 2019

Quanti giochi saranno inclusi?
40

Quali giochi saranno inclusi?
Ecco i primi 20 titoli inclusi nel sistema, i restanti verranno annunciati nei prossimi mesi:

1. Sonic the Hedgehog
2. Ecco the Dolphin
3. Castlevania: Bloodlines
4. Space Harrier 2
5. Shining Force
6. Dr. Robotnik's Mean Bean Machine
7. ToeJam & Earl
8. Comix Zone
9. Altered Beast
10. Gunstar Heroes
11. Castle of Illusion
12. World of Illusion
13. Thunder Force III
14. Super Fantasy Zone
15. Shinobi III
16. Streets of Rage 2
17. Earthworm Jim
18. Sonic the Hedgehog 2
19. Contra: Hard Corps
20. Landstalker

Su quale versione si basa la console Mini?
È basata sul Modello 1 del Mega Drive originale, lanciato nell'ottobre 1988 in Giappone, nell'agosto 1989 in Nord America e nel 1990 in tutto il mondo.

Quanto è grande rispetto alla console originale?
È circa il 55% più piccola rispetto alla dimensione originale del Modello 1.

Cosa c'è all'interno della scatola?
Il Mega Drive Mini comprende 40 giochi, due riproduzioni USB dei controller del Mega Drive a tre pulsanti, un cavo di alimentazione Micro-B USB (adattatore AC NON inclusi) e un cavo HDMI.

Chi si occuperà del porting?
M2 sta gestendo il processo di porting. In precedenza hanno lavorato a SEGA AGES e SEGA 3D Classics Collection, con un fantastico risultato ottenuto dall'alta qualità dei loro progetti di emulazione e sui loro porting fedelmente ricreati.

Posso utilizzare i controller originali del Mega Drive con il Mini?
No, solo i controller USB inclusi nella confezione.

Quanto costerà al lancio?
€79.99

Sega ha rilasciato l'originale Mega Drive, sicuramente la console di gioco più popolare mai prodotta dalla società giapponese, nel suo paese d'origine il 29 ottobre 1988.

In Italia arrivò a fine 1990, vendendo oltre 30 milioni di dispositivi in tutto il mondo.

Fra i giochi più popolari possiamo sicuramente la serie Sonic the Hedgehog, diventata poi la la mascotte di Sega, o i numerosi giochi rilasciati da una proficua collaborazione con Electronic Arts.

La sua produzione è terminata nel 1997, con l'esplosione del mercato delle console a 32 Bit.

THE ELDER SCROLLS ONLINE ELSWEYR

UNISCITI A 11 MILIONI DI GIOCATORI CON IL PREMIATO GDR ONLINE

DAY1
4 GIUGNO
CONSOLE
PS4/XBOXONE/PC
GENERE
GDR ONLINE
SVILUPPO
ZENIMAX
PUBLISHER
BETHESDA

I draghi hanno invaso Tamriel in ESO: Elsweyr, parte dell'avventura annuale Stagione del Drago!
Esplora e difendi la patria dei khajiiti da un antico male e guida i non-morti con la classe Negromante.

AVVENTURATI A ELSWEYR -
Esplora la patria dei khajiiti, una terra devastata dalla guerra.

DIFENDITI DAI DRAGHI -
Il terrore arriva dal cielo! Cerca nuovi alleati e armi per abbatterli.

UN'AVVENTURA EPICA LUNGA UN ANNO -
ESO scala nuove vette narrative nella guerra contro i draghi raccontata attraverso un Capitolo e tre DLC.

USA IL POTERE DELLA NEGROMANZIA -
Assumi il controllo della vita e della morte grazie alla nuova classe che sfrutta i non-morti.

L'espansione Elsweyr di The Elder Scrolls Online che, assieme al pacchetto aggiuntivo di dungeon Wrathstone, sancirà l'inizio della Stagione del Drago.
L'avventura annuale che Bethesda promette di offrirci con la nuova stagione di ESO ci porterà tra i canyon e le savane che imperlano i paesaggi della patria dei Khajiiti.
Elsweyr porterà in dote una nuova zona esplorabile che promette di essere una delle più grandi mai proposte dagli sviluppatori statunitensi.
Il primo atto della Stagione del Drago sarà caratterizzata da una linea narrativa particolarmente profonda e, dal punto di vista squisitamente contenutistico, dall'aggiunta della classe Negromante, dalla nuova Trial per 12 giocatori denominata Sunspire, dagli eventi ingame legati agli Attacchi dei Draghi e da una ricca serie di dungeon, missioni e attività.

The Elder Scrolls Online: Elsweyr sarà disponibile a partire da 4 giugno su PC, Mac OS, PlayStation 4 e Xbox One e sarà anticipata dal pacchetto di dungeon Wrathstone.
Per la Stagione del Drago, il programma di supporto di Bethesda sarà particolarmente ambizioso e comprenderà un secondo DLC di dungeon per il terzo trimestre del 2019 e un'inedita area esplorabile della grandezza di Elsweyr per l'ultima parte dell'anno.
Chi deciderà di effettuare il preordine del titolo potrà avere accesso immediato alla cavalcatura Rahd-m'Athra e alla versione base di Elder Scrolls Online comprensiva dei capitoli Morrowind e Summerset, con la possibilità di sbloccare il costume Noble Clan-Chief, l'animale Blue Dragon Imp, la Baandari Peddler Crate e tanto altro al lancio di Elsweyr.

LA GUERRA DELLA SCINTILLA

La nuova espansione mette fine all'eterna lotta tra i Guardiani e Nicol Bolas. Un'ondata di planeswalker ci attendono!

La Guerra della Scintilla è l'ottantunesima espansione di Magic, rilasciata il 3 Maggio 2019, La Guerra della Scintilla è composta da 275 carte: 264 provenienti dall'espansione, 1 carta proveniente dal buy-a-box, 10 provenienti dai Planeswalker Deck.
Si tratta della prima espansione ambientata sul piano di Ravnica dove le meccaniche multicolore sono solo di contorno mentre i veri protagonisti dell'espansione sono i planeswalker! Tra bustine e deck tematici, La Guerra della Scintilla contiene ben 39 planeswalker: è l'espansione con più viandanti dimensionali di sempre!
In ogni bustina è possibile trovare almeno una carta planeswalker. Per evitare di squilibrare i giochi, questa volta, questi permanenti sono disponibili in più rarità che vanno dal non comune fino al raro mitico.
Inoltre, ogni planeswalker dell'espansione ha un'abilità innescata o statica non di fedeltà.
Tra le altre meccaniche de La Guerra della Scintilla, vediamo: il ritorno di Proliferare (abilità che aggiunge qualsiasi tipo di segnalino) e la nuova abilità Reclutare (che permette di aggiungere un numero di segnalini su una creatura di tipo Esercito o di crearne una).
Questa volta la storyline va a braccetto con il metagame stesso, diventando uno degli elementi fondamentali di questo set. Come anticipato ad inizio articolo, con la Guerra della Scintilla si conclude il lungo scontro tra i Guardiani e Nicol Bolas.
A fine di questa storia molti stasus quo vengono ribaltati, generando molte situazioni che aprono le porte a molti scenari futuri.
Ma arriviamo al cuore dell'espansione, ci sono ondate di carte interessanti, tuttavia, per non rubare troppo tempo, vi parliamo delle carte più interessanti dell'espansione.
Partendo dalle comuni sono da segnalare due carte che diventeranno utili in più situazioni. "Restituire alla Natura" è un "Ritorno alla Natura" migliorato per giunta anche anti-cimitero, tornerà utile nelle sidebpard di Standard. Per i deck combo, specialmente per quelli che hanno bisogno di pescate e di mana colorato, abbiamo l'artefatto sacrificabile "Globo delle Gilde".
Per le non comuni, a parte le ristampe sempre utili "Compagno di Ajani" e "Augure di Bolas", vi segnaliamo carte d'opposizione molto utili. "Veto di Dovin" è un counter perfetto per i mirror match contro i control, mentre "Frenesia di Angrath" è un removal versatile che colpisce anche i planeswalker.

Sempre per questa categoria, evidenziamo il "Ciclo dei Trionfi": cinque magie che si potenziano con la presenza del rispettivo planeswalker Guardiano, tra queste spicca "Trionfo di Liliana" che è un'ottima carta da control per i deck con mana nero.Anche le rare mostrano belle carte, "Arcanista dell'Orda Atroce" consente di lanciare ogni attacco le stregonerie e gli istantanei dal cimitero, a suo modo si rifà al "Mago Lanciorapido". "Tomik, Fautore Rinomato" è una creatura leggendaria bianca da Hatebears, torna utile per smontare tutti i deck interagiscono con le terre.
Zona dell'Esplosione è una terra che si trasforma in un mass removal, ricordando la potente "Esplosivi Ingegnerizzati".
Sempre sul piano dei removal vi segnaliamo "Incantesimo dell'Antico", una stregoneria perfetta per distruggere i planeswalker avversari.
"Bestiarco di Vivien" ci permette di giocare creature potenti dal nostro deck, al costo di X mana e di un semplice scarto.
Per le carte rare mitiche abbiamo due cicli davvero interessant, sono presenti ben cinque nuove creature di tipo Dio che, oltre ad essere molto potenti, hanno la possibilità di essere rigiocati se distrutti o esiliati. Bisogna aspettare tre turni, ma comunque sono davvero incisive sul gioco. Tra queste vi segnalo: "Kefnet, Dio Eterno" e "Ilharg, il Cinghiale Devastatore".
L'altro ciclo è composto da cinque stregonerie chiamati "I Finali". Queste magie hanno un costo di lancio di pari a X, se vengono lanciate con oltre dieci mana gli effetti vengono potenziati.
Tra queste magie spiccano: "Finale di Promessa" e "Finale di Rivelazione".
E i planeswalker? Meritano una sessione a parte tutta loro!
Incredibilmente, tutti quanti i planeswalker proposti nell'espansione hanno un utilizzo concreto, possono essere utilizzati come carte base per i giocatori alle prime armi, da sideboard contro determinati mazzi oppure come vere e proprie finali.
Ci sono dei planeswalker da opposizione che troviamo molto interessanti: di "Tibald, Istigatore Dissoluto" (anti-life), "Teyo, lo Scudomante" (difensivo e anti-burn), "Narset Separatrice dei Veli" (anti-pescate), "Ahiok, Devastatore di Sogni" (anti-fetch), "Dovin, Strumento di Controllo" (oppositore e ritardante) e "Karn il Grande Creatore" (anti-artefatto, una bomba per il Legacy e lo Standard).
Tra i planeswalker versatili, vi segnaliamo: "Saheeli, Artefice Sublime" (perfetta per creare molte pedine volanti), "Ral, Incanalatore della Tempesta" (perfetto nei Burn e negli Izzet per fare danni consistenti), "Ugin l'Ineffabile" (sempre utile dei deck Colorless), "Jace, Manipolatore di Misteri" (condizione di vittoria alternativa per molti deck combo), "Chandra, Artigiana del Fuoco" (una bomba per i deck mono-rosso) e "Nissa, Che Scuote il Mondo" (ci fa abbondare di mana nei mono-verde). Infine, voglio dare spazio agli ultimi Planeswalker rari mitici: "Gideon della Blackblade" (perfetto per supportare il nostro esercito aggro), "Liliana, Generale dell'Orda Atroce" (nonostante le sei mana, abbiamo una carta molto versatile nei Mono Black Control), "Tezzeret, Signore del Ponte" (perfetto in deck dove si abbonda di artefatti, solo la prima abilità è una condizione vittoria in determinati archetipi) e "Nicol Bolas, Drago Divino" (la versatilità fatta planeswalker, possiede anche una condizione vittoria alternativa).
La Guerra della Scintilla dimostra di essere un'espansione incredibile, che fa felice molti giocatori. Gli autori della Wizard hanno sperimentato molto in questa espansione, sono riusciti a cambiare ancora una volta le carte in tavola.
Ci sono molte magie che entrano di prepotenza nel competitivo di molti formati, ma allo stesso tempo vediamo la nascita di nuovi archetipi interessanti.
La Guerra della Scintilla è una scommessa vinta dalla Wizard, mostrando che si può ancora osare nel mondo di Magic the Gathering. Ancora una volta ci troviamo dinanzi un gioco entusiasmante e, soprattutto, ancora vitale!
Guerra della Scintilla, divertitevi nel giocarla!

HUAWEI P30 E P30 PRO

Arrivano i nuovi top di gamma che fanno del comparto fotografico il loro principale punto di forza e che rappresenta la differenza tra le due versioni

Le differenze tra i due modelli, dimensioni a parte, sono per lo più nel comparto fotografico.
P30 Pro, in particolare, gode di una maggiore risoluzione e di maggiore zoom nelle fotocamere posteriori. Ci sono in realtà tante altre sottili differenze, sia tecniche che estetiche. In linea di massima però, design, processore e prestazioni generali non differiscono troppo.
Oltre ad Huawei P30 e P30 Pro, è presente anche una versione Lite, che però sarà molto diversa dalle altre due.
Non si tratta infatti di un top di gamma, bensì di un modello di fascia media, con processore non al vertice e fotocamere "depotenziate" rispetto ai fratelli maggiori. Prezzo relativamente contenuto e design ricercato saranno come sempre le sue armi vincenti.
Huawei P30 Pro ha un design che ricorda quello del Mate 20 Pro. La cornice è in metallo con bordi appiattiti sulla parte superiore ed inferiore, mentre il retro è realizzato in vetro, curvato sui bordi cosi come quello anteriore che protegge il display, un pannello OLED da 6,47" in rapporto 19.5:9 con risoluzione FHD+ da 2340x1080 pixel con un piccolo notch a goccia che ospita sensori ed una fotocamera da 32MP con apertura f/2.0.
Tramite le impostazioni possiamo eventualmente nascondere la tacca e regolare la temperatura del colore.
La prima sensazione non appena lo si impugna è decisamente positiva. Si percepisce, infatti, la solidità ed una notevole qualità dei materiali.
Apprezzabile anche l'ergonomia, la facilità d'uso anche con una sola mano, nonostante le dimensioni abbastanza importanti: 158 x 73,4 x 8,41mm per un peso di 192 grammi.
Come Mate 20 Pro, anche P30 Pro prevede un sensore per le impronte digitali integrato nel display ma possiamo utilizzare anche il riconoscimento bidimensionale del volto per lo sblocco, ovviamente meno sicuro.
In comune con il Mate 20 Pro, oltre alla resistenza ad acqua e polvere con certificazione IP68, c'è anche il processore, il Kirin 980 octa core - 2 x Cortex A76 (2,6 GHz) + 2 x Cortex A76 (1,92 GHz) + 4 x Cortex A55 (1,8 GHz) - con processo produttivo a 7nm supportato da 8GB di RAM e 128GB di memoria di archiviazione integrata espandibile tramite la NM Card, la soluzione proprietaria di Huawei.
Sono previste anche versioni da 256GB e 512GB di memoria di archiviazione, sempre espandibile.
Il P30 Pro è un Dual SIM con supporto alle reti LTE in Cat.21 con velocità massima in download di 1.4Gbps e sono presenti il Wi-Fi dual band ac, il Bluetooth 5.0, l'NFC ed un trasmettitore ad infrarossi per utilizzare il device come un telecomando.
Manca il jack audio da 3,5mm. La batteria integrata è da 4.200mAh con ricarica rapida SuperCharge fino a 40W tramite cavo e ricarica wireless a 15W ed anche qui è presente la funzionalità di Reverse Wireless Charging che ci consente di ricaricare senza fili altri smartphone o accessori compatibili.
Huawei P30 Pro è basato su Android 9.0 Pie con interfaccia utente EMUI 9.1 che non aggiunge molto a quanto visto finora anche su altri device di Huawei.
Tra le varie funzionalità abbiamo la possibilità di utilizzare delle gesture al posto dei tasti funzione.
Arriviamo al comparto fotografico, vero fiore all'occhiello di questo Huawei P30 Pro.
Il sensore principale è da 40 megapixel con obiettivo grandangolare ed apertura f/1.6 con stabilizzazione ottica. Questo sensore viene chiamato SuperSensitive ed utilizza uno schema RYB al posto del classico RGB.
La sostituzione del giallo al più classico verde ha permesso di aumentare la sensibilità fino a 409.600 ISO per ottenere immagini molto più luminose anche in condizioni di scarsissima illuminazione ambientale.
A questo sensore è affiancato un secondo da 20MP con ottica ultra wide ed apertura f/2.2 per catturare foto panoramiche.
Il terzo sensore è da 8MP con apertura f/3.4 e stabilizzazione ottica. Ma la novità riguarda l'obiettivo che, grazie ad un sistema periscopico a 5 lenti permette di ottenere uno zoom ottico 5x.
Lavorando con gli altri sensori è possibile ottenere uno zoom ibrido 10x senza una significativa perdita di qualità ed uno zoom digitale 50x. Accanto a questi sensori ce n'è un quarto, un sensore ToF che permette

di creare mappe 3D di profondità utili per migliorare gli effetti di sfocatura dello sfondo, grazie ad informazioni multi livello, e di utilizzare al meglio applicazioni di realtà aumentata misurando anche profondità, distanza ed altezza di un oggetto.
Grazie al sensore ToF, ad esempio, è possibile scannerizzare un oggetto reale e crearne un modello 3D che possiamo aggiungere alle foto o nei video.
Oltre all'hardware, Huawei ha migliorato anche il software grazie all'intelligenza artificiale che permette di ottenere prestazioni superiori in modalità notturna, nei ritratti e per l'HDR.
Il P30 Pro, inoltre, non è solo focalizzato sulle foto ma anche sui video che offrono ora una migliore stabilizzazione ed una maggiore luminosità.
C'è anche una funzione Dual-View Recording che consente alla fotocamera principale ed al teleobiettivo di registrare video simultaneamente visualizzando nello stesso momento, in tempo reale, la scena generale e di dettaglio.

SCHEDA TECNICA:
Schermo:
FullView da 6,47" FHD+ (2340 x 1080 pixel, 398 ppi), OLED, 19,5:9, Dewdrop Design
Huawei Acoustic Display Technology (emissione sonora tramite il display)
Processore:
Kirin 980 octa-core, processo produttivo a 7nm, doppia NPU (Neural Processing Unit)
Frequenze Core: 2 x Cortex A76 (2,6 GHz) + 2 x Cortex A76 (1,92 GHz) + 4 Cortex A55 (1,8 GHz)
Memoria:
8GB di RAM
configurazioni con 128 o 256GB di memoria di archiviazione espandibile tramite NanoSD sino a 256GB
Fotocamera posteriore:
principale da 40MP, f/1.6
grandangolare da 20MP, f/2.2
teleobiettivo da 8MP, f/3,4 con zoom ibrido 10x sensore ToF fotocamera principale e teleobiettivo con supporto alla funzione Dual-View Recording (registrazione video simultanea)
Fotocamera anteriore:
32MP, f/2.0, supporto HDR+ Sistemi di autenticazione biometrica: sensore di impronte integrato nel display, riconoscimento bidimensionale del viso.
Batteria: 4.200 mAh con supporto alla ricarica rapida SuperCharge 40w, wireless e inversa
Connettività: dual SIM, 4G LTE Cat.21 4.5G, WiFi 802.11 a/b/g/n/ac, Bluetooth 5.0, GPS a doppia frequenza, NFC, USB 3.1 Tipo C, MTP, OTG, Huawei Share, Wireless Desktop
Sensori: gravità, prossimità, luce ambientale, bussola digitale, giroscopio, hall, infrarossi
Certificazioni: IP68 (resiste agli schizzi, alle gocce, alla polvere, all'immersione in acqua sino a 1,5 metri per un massimo di 30 minuti)
Dimensioni e peso:
158 x 73,4 x 8,41 mm192 grammi
Sistema operativo: Android 9.0 con EMUI 9.1

HUAWEI P30
Il Huawei P30 differisce molto dalla versione PRO. In comune hanno in pratica solo il processore Kirin 980, supportato in questo caso da 6GB di RAM, il notch a goccia ed il sensore per le impronte integrato nel display.
Cambia anche il design che vede l'adozione di uno schermo piatto, sempre OLED ma da 6,1" in rapporto 19.5:9 con risoluzione FHD+ da 2340x1080 pixel.
Le dimensioni sono di 149,1 x 71,36 x 7,57mm per 165 grammi di peso. Per quanto riguarda la memoria di archiviazione, abbiamo sempre 128GB espandibili tramite NM Card.
Il comparto fotografico "perde" sia il sensore ToF sia lo zoom ottico 5x. La fotocamera posteriore mantiene il sensore SuperSensitive da 40MP con ottica grandangolare ed apertura f/1.8 ma viene affiancato da un Ultra Wide da 16MP con apertura f/2.2 e da un teleobiettivo da 8MP con stabilizzatore ottico ed apertura f/2.4.
Questo teleobiettivo permette di ottenere uno zoom ottico 3x. La fotocamera anteriore resta da 32MP con apertura f/2.0.
Meno capiente anche la batteria che è da 3.650mAh con ricarica rapida. Manca la ricarica wireless e la resistenza all'acqua scende ad IP53. Rispetto al P30 Pro c'è invece il jack audio da 3,5mm. Invariata anche la connettività ad eccezione dell'LTE che sul P30 è in Cat.16 con una velocità massima in download di 1Gbps.

SCHEDA TECNICA:
Schermo: FullView da 6,1" FHD+ (2340 x 1080 pixel, 422ppi), OLED, 19,5:9, Dewdrop Design
Processore:
Kirin 980 octa-core, processo produttivo a 7nm, doppia NPU (Neural Processing Unit)
Frequenze Core: 2 x Cortex A76 (2,6 GHz) + 2 x Cortex A76 (1,92 GHz) + 4 Cortex A55 (1,8 GHz)
Memoria:
6GB di RAM
128GB di storage espandibile tramite NanoSD sino a 256GB
Fotocamera posteriore:
principale da 40MP, f/1.8
grandangolare da 16MP, f/2.2
teleobiettivo da 8MP, f/2.4 con zoom ibrido 5x fotocamera principale e teleobiettivo con supporto alla funzione Dual-View Recording (registrazione video simultanea)
Fotocamera anteriore:
32MP, f/2.0
Sistemi di autenticazione biometrica: sensore di impronte integrato nel display, riconoscimento bidimensionale del viso
Batteria: 3.650 mAh con supporto ricarica rapida SuperCharge da 22,5W
Connettività: dual SIM, 4G LTE Cat.16, WiFi 802.11 a/b/g/n/ac, Bluetooth 5.0, GPS a doppia frequenza, NFC, USB 3.1 Tipo C, jack audio 3,5 mm, MTP, OTG, Huawei Share
Sensori: gravità, prossimità, luce ambientale, bussola digitale, giroscopio, hall
Certificazioni: IP53 (resistente agli schizzi, all'acqua, alla polvere)
Dimensioni e peso:
149,1 x 71,36 x 7,57 mm - 165 grammi
Sistema operativo: Android 9,.0 con EMUI 9.1

PLAY DI

JUVENTUS

Il gioco da tavolo più famoso al mondo si arricchisce di questa edizione dedicata alla tua squadra di calcio preferita. Costruisci il tuo impero e accumula fortune, ma fai attenzione alle tasse, alla prigione e..

FORTNITE

Quando un colosso come Monopoly incontra un altro colosso come Fortnite, il risultato è pazzesco.L'intento è suggerire le atmosfere del videogioco in versione finanziaria, cercando di collimare entrambi...

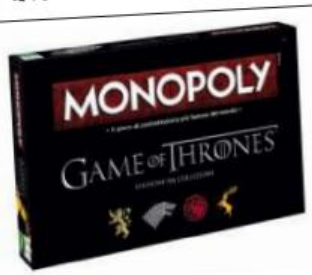
NAPO

Vicolo stretto" si tr
Umberto Maddalen
Sasso" lasciano il
Non solo, ci sono anc
via Scarlatti, San Dor

SIGNORE DEGLI ANELLI

Raccogli il tuo coraggio e la tua forza lungo il cammino nell'oscurità per costruire il tuo impero nel Monopoli del Signore degli Anelli. Questa edizione ti permette di acquistare e vendere territori strategici in...

GAMES OF THRONES



Con gli stemmi araldici del Trono di Spade e le spettacolari plance e carte del Monopoly, questa nuova edizione da collezione vi porterà in una terra di intrighi, valore e tradimento. Dopo tutto, quando...

TEX VENDETTA INDIANA

Monopoly, il gioco da tavolo più famoso del mondo, si veste dei colori di tex! Sergio bonelli editore realizza un'edizione speciale del gioco ufficiale targato hasbro. A partire dalla classica casella del "via!" ... 2

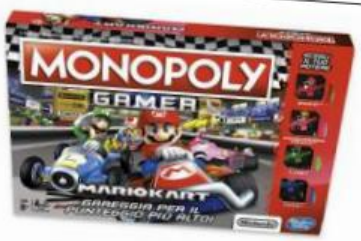
ASSASSI

L'ambientazione d
è l'esperienza defi
videogioco al gioco i
contratti, segnalini,
probabilita' sono

LI

asforma in "Corso
na", i "Bastioni Gran
oosto a "Via Brin".
che piazza Municipio,
menico maggiore e...

GAMER MARIO KART



Mario Bross e Monopoly si sono uniti per Monopoly Gamer, qualcosa di completamente diverso rispetto alle varie versioni di Monopoly. Non bisogna infatti confondere questo titolo con le edizioni...

EDIZIONE IMBROGLIO

L'obiettivo è offrire il pieno supporto ai giocatori imbroglioni che farebbero di tutto pur di vincere la partita. I meccanismi saranno quindi agli antipodi di quelli concessi dal classico...

FFERENT

DRAGON BALL Z

Le carte Imprevisti e Probabilità sono sostituite dalle carte Capsule Corporation e quelle dell'armata del Red Ribbon. La valuta non si riesce a vedere mentre una seconda foto svela le bellissime pedine...

N'S CREED

li Assassin's Creed
nitiva che unisce il
n scatola! Tabellone,
carte imprevisti e
personalizzati...

FALLOUT

Benvenuti Abitanti del Vault! Giocate a Monopoly: Fallout e ricostruite la civiltà comprando, vendendo e barattando la vostra strada attraverso il Deserto di Fallout. Con i luoghi simbolo di tutti e quattro...

GLI INCREDIBILI 2

Preparati all'azione insieme alla famiglia Parr, perché è ora di andare in scena! Immagina di partire per un'avventura esplorando i luoghi ispirati al mondo Disney/Pixar del film Gli Incredibili 2 con...

HAPPY BIRTHDAY PLAYERS